

# Racconti in Biblioteca

  
**INIZIATIVA  
PER BAMBINI**

  
Il Punto di Lettura STREGALIBRO invita tutti i bambini della Scuola Elementare ad un originale

## LABORATORIO CRE-ATTIVO

Attraverso l'uso di un canovaccio narrativo e con l'aiuto delle carte di PROPP, i bambini verranno accompagnati nella scrittura di una storia fantastica prendendo in esame gli elementi principali della stesura di un racconto.

**MERCOLEDÌ 27 APRILE ore 17,00**  
bambini di 1°/2°/3° elementare

**SABATO 30 APRILE ore 9,30**  
bambini di 4°/5° elementare

c/o PUL STREGALIBRO, Via Fossa Buracchione 61 Baggiovara

laboratorio a cura di SIMONE COVILLI  
del collettivo di scrittori NOMEGA

NOMEGA nasce nel 2005 a Modena con lo scopo di sviluppare le tecniche di scrittura attraverso la sperimentazione, il confronto e le critiche. Il gruppo ha partecipato a vari progetti letterari, editoriali e culturali, collaborando anche con la Biblioteca di Modena su progetti di scrittura collettiva come ORE SOOP. Nel 2011 ha proposto il suo primo libro/laboratorio di scrittura creativa intitolato nel 2012 ha pubblicato il primo romanzo di una trilogia fantasy intitolata "PULIBRO". Per altre info: [www.nomega.it](http://www.nomega.it)

**INSCRIZIONI:** il laboratorio è a numero chiuso. Per quindi **iscrittivoci prima del 25/04/12 a non oltre sabato 31/03/12**

Info e prenotazioni: PUL STREGALIBRO c/o Sr. Elia Montanucci  
Via Fossa Buracchione 61, Baggiovara (MO) - Tel. 049/714482  
ASSETTO: mercoledì 16.00/19.00, sabato 9.00/12.00  
email: [biblioteca.baggiovara@comune.modena.it](mailto:biblioteca.baggiovara@comune.modena.it)



*Raccolta di racconti realizzati durante il laboratorio di scrittura Cre-attiva presso il punto di Lettura di Baggiovara, Aprile 2016 tenuto da da Simone Covili del gruppo XOmegaP (info: [www.xomegap.net](http://www.xomegap.net)) insieme alle volontarie del Punto di Lettura (Pagina Facebook Stregalibro).*

I bambini che hanno partecipato al laboratorio sono stati accompagnati nella realizzazione dei racconti, attraverso l'uso di un canovaccio narrativo e con l'ausilio mirato delle carte di PROPP, i bambini hanno ragionato e realizzato la struttura di 4 bellissimi racconti. Focalizzando l'attenzione sul "Genere" di storia che volevano raccontare, sulla "creazione del "personaggio" e i suoi obiettivi.

La scelta "dell'ambientazione" e la stesura di una "scena" o della "storia" vera e propria.

L'obiettivo del laboratorio, oltre a dare ampio spazio alla fantasia dei bambini, ha fornito loro alcuni strumenti per avvicinarsi al magico mondo della scrittura e della lettura.

Buona lettura

“Skeletron” pag. 3

**I Magici Scrittori:**

*Camilla, Chiara, Gaia, Gaia, Viola, Sara, Alice, Nicolas, Zoe*

“Una Fantastica storia Horror” pag. 8

**Mastri Scrittori:**

*Ambra, Andra, Aurora, Christian, Francesca, Licia, Riccardo*

“Landon” pag. 14

**Gruppo MZM... le consonanti traballanti:**

*Marco, Zoe, Manuel*

“2.0” pag. 20

**GRUPPO “PEPPA TECHNOLOGY”**

*Davide, Mattia, Sofia*

## I MAGICI SCRITTORI: "SKELETRON"

### **Genere: Horror**

**Personaggio:** Skeletron è un fantasma, con 6 occhi tre dietro e tre davanti con cui vede da tutte le parti. È cattivissimo, e in un secondo si mangia tutto ciò che incontra, anche gli esseri viventi.

Ha vista, udito e olfatto acutissimi e vede le zecche e il plancton anche a miglia di distanza. Di giorno si nasconde perché ha paura della luce e delle persone ma di notte vaga per tutto il mondo. In vita era un essere sovrumano cattivissimo e odiato da tutti.

Muore con la testa tagliata, ucciso da uno dei suoi servi in una notte buia e tempestosa che gli tranca il collo.

Vede una farfalla che e gli entra nel braccio, facendolo diventare ancora più cattivo.

**Ambientazione:** Nel castello in cui vive Skeletron ci sono delle statue di mostri fatte in pietra, alle pareti ci sono delle mani sanguinanti e un esercito di scheletri che lo sorveglia mentre vampiri

e zombie lo servono, in cucina.

Il castello è pieno di ragnatele con ragni enormi, le finestre hanno vetri rotti e sporchi e le tende strappate e sanguinanti.

Nello scantinato, sono ammucchiati gli scheletri delle persone che il fantasma ha divorato.

Il castello è circondato da filo spinato e se ti avvicini troppo prendi la scossa.

Nel fossato scorre un fiume di sangue alimentato da una cascata formata dalle vittime di Skeletron. Quando qualcuno si avvicina al castello, questo diventa bellissimo: il fossato appare pieno di acqua pulita, le finestre luccicano al sole e tutto splende, finché non ci si avvicina al ponte levatoio dove, gigantesche mani catturano l'ignaro viaggiatore e lo portano dal fantasma.

Per entrare nel castello ci sono anche molti passaggi segreti.

### **Obiettivo del personaggio:**

Skeletron vuole dominare il mondo e vuole diventare il fantasma più cattivo di tutti.

### **Scena 1:**

Skeletron è sulla torre quando due persone si avvicinano.

Vede che sono Barack Obama e la regina Elisabetta: la pubblicità che aveva messo su Google aveva dato i suoi frutti.

Ci aveva messo un mese a scegliere la foto di un bellissimo castello e a creare l'annuncio: Il castello Bello, una residenza speciale, adatto a vacanze solitarie di Re, Regina, Dittatori e Presidenti.

Skeletron non attese che raggiungessero il ponte levatoio e con il suo potere psichico li obbligò a entrare e a cedergli tutto potere politico che detenevano e le loro forze armate, con quelle e il suo esercito di scheletri sarebbe riuscito a conquistare tutto il mondo.

Obama e Elisabetta non potevano opporsi al volere di Skeletron, e quindi firmarono il contratto che il fantasma aveva fatto preparare rendendolo nuovo Re d'Inghilterra e nuovo Presidente degli Stati Uniti

All'esterno però qualcosa sta avvenendo: un gatto mannaro, non si capì se del Cheshire o del Wisconsin, riuscì ad entrare nel castello spacciandosi per un cuoco "vampiro" (era della razza Sphynx e per questo gli fu molto facile ingannare i sottoposti di Skeletron).

Il piano del gatto era semplice, fermare Skeletron e liberare Obama e Elisabetta. Per farlo pensò fosse il caso di avvelenare il cibo di Skeletron, purtroppo però il piano fallisce perché Skeletron è già morto.

Il gatto allora pensa a un altro modo per eliminare il vecchio fantasma.

Rimane a servizio nel castello per una settimana, serve il mostro e porta da mangiare ai due politici incarcerati nella segreta: a Obama Skeletron ha già mangiato un piede!

Mentre fa le pulizie al gatto viene un'idea, guarda il lungo tubo che ha in mano e pensa che in effetti sia un'idea geniale: catturerà Skeletron con l'aspirapolvere.

Il gatto allora si nasconde dietro alla poltrona dove Skeletron prende il the tutte le sere e aspetta.

Skeletron arriva in compagnia di Elisabetta e di un saltellante Obama, si siede sulla sua poltrona e afferra la tazzina mentre i due lo guardano senza dire una parola.

"Quindi stasera chi mangio?" chiede Skeletron. Proprio in quell'istante si sente il ronzio di un'aspirapolvere che si accende.

Skeletron si volta e vede il gatto mannaro, che non si sa se è del Cheshire o del Wisconsin, che lo minaccia col bocchettone e in pochi attimi lo aspira dentro il bidone verde.

Skeletron da dentro picchia e si agita ma ormai è imprigionato per sempre.

Obama e Elisabetta abbracciano il gatto promettendogli di farlo cavaliere e di dargli la croce d'onore. Il gatto miagola contento è in uno sbuffo di peli spariscono tutti e tre lasciando per sempre quel castello maledetto.

## **BY MASTRI SCRITTORI:**

“UNA FANTASTICA STORIA HORROR”

**Genere:** Horror

**Protagonista:** un mostro di nome Fear, con una faccia da scheletro con tre occhi gialli all'interno e rossi all'esterno, con 50 lunghe e sottili antenne che spuntano dalla testa e che usa come sonar per percepire le prede e i pericoli, corpo molliccio e gelatinoso di colore verde con pallini neri e grigi/argento, striscia perché è senza gambe. Sulla fronte ha un terzo occhio che emette fuoco o raggi X. Ha la capacità di mimetizzarsi e di volare con ali che spuntano dal corpo.

**Ambientazione:** Fear vive in un castello in rovina ricoperto di ambra, immerso in una fitta nebbia e senza luci. La sua stanza è nelle fondamenta del castello ed è tutta di freddissima pietra. Fear adora stare nella sua camera perché lui odia il caldo, in alternativa si accuccia nel frigorifero. Intorno al castello c'è un fossato con all'interno un fiume di lava che di notte si tramuta in acqua; per

sorpassarlo c'è un ponte levatoio che però si spostava di continuo.

A volte nel castello capitavano delle cose strane: tavoli che volavano, posate che galleggiano, oggetti canterini e porte che raccontano barzellette. Il bosco attorno al castello era popolato dai vampiri, tarantole, bruchilupi (bruchi lupi) e farfacocovolpi (farfalle, coccodrilli e volpi), tutti ferocissimi.

Durante le notti di luna piena gli animali morti nel bosco potevano tornare in vita.

Gli alberi del bosco con bocche e occhi gialli, tutti spogli e carichi di mele avvelenate, parlavano ai viandanti mentre sui loro rami vivevano i farfacocovolpi.

## **Storia:**

Fear è molto vecchio e vuole trovare un elisir di lunga vita che si produce dalle mele dell'albero eterno. Nella sua cantina trova un libro su come produrre l'elisir: deve sconfiggere la fata Lirian, che è la regina dei draghi d'argento. Inoltre per ottenere le mele deve sconfiggere quattro guardiani: un fantasma, un gigante, uno gnomo.

Quando Fear decide di lasciare il castello, in una notte di luna piena, viene attaccato dai bruchilupi e dalle farfacoccovolpi che volano in gruppi e cercano in tutti i modi di morderlo. Purtroppo viene catturato e intrappolato in un tronco d'albero. Per fortuna aveva portato con sé, inghiottendolo, il libro della conoscenza in cui c'era la ricetta per l'elisir. Quando nessuno lo vide, prese il libro e scoprì che l'unica soluzione per uscire dal tronco era farsi aiutare da Skeleton, il fantasma cattura anime. Nel libro c'è una formula segrete per chiamarlo:

"Skeleton ,Skeleton Skeleton, io son qui! Vieni qui!"

Skeleton arrivò in volo come un tornado, e con la sua ascia tagliò il tronco, liberando Fear che scivolò fuori dalla fessura.

"Grazie per l'aiuto Skeleton"

"Cosa mi darai per averti salvato?"

"Se vieni con me potrai prendere una scaglia di drago per affilare la tua ascia."

A Skeleton parve una buona idea visto che la sua ascia si era scheggiata contro il tronco magico degli alberi parlanti.

Viaggiarono insieme per alcune ore, volando come stelle cadenti, finché non raggiunsero il labirinto al cui centro cresce l'albero eterno.

Per accedere al labirinto devono però sconfiggere la fata Lirian, una dolce e innocua fatina che li osserva con grandi occhi brillanti.

Skeleton e Fear, vedendola, credono che entrare nel labirinto sarà un'impresa semplice e veloce, ma in realtà Lirian si trasforma in un Drago dagli occhi rossi e dalla lingua fiammeggiante.

Fear, che soffre molto il caldo, spiega alla fata che sta morendo e che vuole solo alcune mele per creare l'Elisir. Se lui dovesse morire allora i bruchilupi e i farfacoccovolpi saranno liberi di fare danni in tutto il regno. Alla fata Lirian sembrò un buon motivo per lasciarlo passare.

Si stropiccio le ali per riprendere la sua forma di fata e nel farlo perse una scaglia.

"Ecco qui la mia ricompensa" disse Skeleton raccogliendola "Ora posso far ritorno al mio castello" Il fantasma fece una piroetta e sparì alla vista di Fear come un tornado

Rimasti soli Lirian condusse Fear al centro del labirinto evitando così che affrontasse il fantasma



e lo gnomo, che furono ben lieti di essere d'aiuto al mostro.

Al centro del labirinto, ai piedi dell'albero, sonnecchiava il Gigante ultimo custode dei frutti eterni. Lirian lo svegliò con una filastrocca e poi gli spiegò la storia di Fear. Il Gigante allora afferrò tre mele e le donò al mostro, che fece ritorno nel castello e preparò l'elisir, vivendo così per molti secoli ancora.

**GRUPPO MZM... le consonanti traballanti**  
“LANDON”

**Genere:** Fantasy

**Personaggio principale - protagonista:**  
**SAGGIO (mago)**

Landon è un mago dagli innumerevoli poteri. Ha un bastone lungo e nodoso, di legno di quercia, con all'interno una corda ricavata dal cuore di un drago e dalle piume di una fenice. All'estremità superiore ha 5 punte a forma di artiglio di Drago che sorreggono una sfera azzurrina contenente del fumo attraverso il quale Landon vede passato, presente e futuro. La sfera gli permette anche di fare salti nel tempo, nonché ad accedere a universi paralleli.

Il bastone però è anche il suo punto debole.

Se il bastone viene distrutto Landon perde tutti i poteri e diventa una persona normale.

Ha anche una bisaccia di pelle di lupo decorata con piume di fenice interdimensionale in cui poter inserire qualunque cosa senza limiti di spazio e in cui può entrare anche lui per trovare riparo.

È molto intelligente ma anche molto taccagno e pensa sempre ai soldi (kuna).

Gira il mondo per aiutare gli altri, ha una folta e lunga barba grigia, pelle perlacea e rugosa, indossa un cappello a punta color celeste opaco come la lunga tonaca piena di toppe e rammendi.

**Ambientazione:**

Nel regno di Re Carletto si trova la foresta di Selva Nera nella quale vive il mago LANDON.

Re Carletto vive in un grande castello, all'interno della città, con la regina Carlotta

**Obiettivo:**

sconfiggere uno strano essere che mangia le pecore del Re e ritrovare i pezzi della sua sfera di cristallo che era stata distrutta da un robot di nome Loxford che ha un'armata di robovespe che si attaccano agli esseri viventi e gli succhiano la linfa vitale per poi portarla al proprio padrone che così si può rigenerare.

**Storia:**

Loxford sta ancora tramando nell'ombra, per di-

struggere Landon e con le sue robovespe continua a osservare le mosse del mago.

Landon nella foresta di Selva Nera sente un grido di aiuto: è il Re che lo chiama e lui si materializza nel castello dalla cittadina di Fantopoli.

“Landon per fortuna sei arrivato. Stanno succedendo cose strane. C'è qualcosa o qualcuno che divora interi greggi di pecore, i contadini sono disperati.”

“Indagherò e risolverò il problema” disse Landon, poi battè il bastone a terra e si ritrovò nei vicoli bui e sporchi di Fantopoli.

In un angolo del vicolo vide un'ombra dalle forme umane girarsi e guardarlo con occhi di cristallo. Si avvicinò e l'ombra pian piano divenne più nitida, finchè Landon non vide una mano protesa verso di lui e sentì una voce flebile.

“Ho tanta fame, aiutatemi.”

Landon aiutò il mendicante ad alzarsi e gli chiese se in quei giorni aveva visto cose o persone strane aggirarsi in città.

Il mendicante non rispose e continuando a chiedere aiuto con la stessa voce flebile e incorporea. Landon allora lo portò in un'osteria e lì lo lasciò

dopo avergli pagato cibo, vestiti e una camera.

Loxford intanto osservava la scena attraverso una delle sue robovespe che al posto degli occhi hanno delle telecamere, un sistema di mimetizzazione e sono collegate al computer del suo rifugio.

Loxford si strofinò le mani con fare compiaciuto. Aver iniettato, attraverso le sue farfalle bianche, l'energia oscura nel mendicante e nella regina, era stata una mossa geniale. Nessuno avrebbe sospettato di loro. Nessuno avrebbe mai pensato che fossero loro a comandare la bestia che lui aveva creato.

Loxford per mezzo delle robovespe ordinò alla regina e al mendicante di scatenare la belva e di uccidere Landon: “Sono curioso di vedere come Landon se la caverà questa volta.”

Landon nel frattempo aveva raccolto abbastanza prove da capire che dietro alla bestia ci fosse Loxford. L'indizio finale glielo aveva dato Cecilia una pastorella che aveva subito l'attacco della bestia e che le aveva divorato tre quarti della cinquantina di pecore che possedeva.

“Tornerà a mangiare il resto” sosteneva Cecilia, e

così Landon si appostò nella catapecchia della pastorella per attenderlo.

Quando il mostro si ripresentò Landon lo affrontò e attaccandolo di sorpresa riuscì a sconfiggerlo.

Il mostro portava al collo due pezzi della sua sfera magica che il mago risistemò sul suo bastone aggiustandola. Attraverso il fumo del Tempo, posto all'interno della sfera, il mago vide chi erano i mandanti della creatura: la regina e il mendicante.

In un batter d'occhio Landon fece ritorno al castello e grazie alla sfera, nuovamente integra, riuscì a liberare la regina e il mendicante dall'influenza di Loxford eliminando dal loro corpo l'energia oscura.

“Sapevo di fare la cosa giusta chiamandoti” disse il Re Carletto soddisfatto, “prendi questa giara di Kuna, teli sei meritati”

Landon li guardò, li contò uno a uno e poi disse: “Sono pochini” sospirò guardando il Re. “Per questa volta me li farò bastare ma la prossima volta non verrò per meno di due Giare.”

Landon battè il bastone e fece ritorno nella foresta di Selva Nera.

## **GRUPPO “PEPPA TECNOLOGY” “2.0”**

### **Genere: Fantascienza**

#### **Personaggio:**

2.0 è un virus fantasma umanoide dall'aspetto alto e magro, muscoloso e con la faccia da teschio, che riesce a influenzare tutti i computer e i mezzi tecnologici attraverso l'uso della rete. Ha due profondi occhi concavi coi quali riesce a ipnotizzare le persone e a farle diventare automi.

2.0 è stato creato per sbaglio da uno scienziato che stava lavorando a un programma di creazione dell'energia.

2.0 è fatto di onde elettromagnetiche e pixel e il suo punto debole sono i magneti.

#### **Ambientazione:**

Città di Tokyo nel 29° secolo

Al centro della città c'è un Nucleo energetico che permette alle macchine a onde gravitazionali di volare e agli apparecchi elettronici di funzionare,

inoltre il Nucleo controlla tutti i robot presenti in città.

La città è piena di grattacieli altissimi, e di cartelloni pubblicitari elettronici.

In questo secolo la società è molto diversa da quella attuale: tutti gli umani hanno maggiordomi robot, volano con scarpe a propulsione e attraverso portali per fare salti nell'iperspazio.

Si nutrono di pillole energetiche, gli animali sono tutti geneticamente modificati evoluti.

#### **Obiettivo:**

2.0 vuole impossessarsi di tutte le tecnologie del mondo per poi dominare l'universo.

#### **Storia:**

Nel suo laboratorio, ai piedi del monte Fuji, 2.0 pianifica la conquista della città.

Per farlo dovrà impossessarsi di tutta l'energia contenuta nel Nucleo.

Passando da una rete all'altra 2.0 arriva alla centrale, materializza nella sala di comando, ma appena muove un passo l'allarme scatta attivando il programma di difesa WIFI. WIFI analizza la mi-

naccia e capendo che si tratta di 2.0 attiva subito un firewall fisico, che crea una gabbia magnetica intorno a 2.0.

2.0, indebolito, prova a scappare ma la gabbia magnetica gli impedisce di trasformarsi in dati e di filtrare nuovamente nella rete telefonica.

L'unica cosa che gli rimane da fare, prima di essere annientato e quella di invertire la carica magnetica.

2.0 si concentra, trasformandosi in una sfera di energia negativa che si comprime fino alla dimensione di una pallina. Quando 2.0 rilascia l'energia, questa esplose distruggendo la gabbia magnetica, creata da WIFI, e anche la centralina di comando.

2.0 è finalmente libero, ma purtroppo, con la centralina distrutta non può entrare nei computer del Nucleo. Il suo piano è fallito e non gli resta che fuggire attraverso la rete.

Tornando nel suo laboratorio decide di trovare un altro modo per impossessarsi del Nucleo. Costruisce un'armatura per proteggersi dalle onde magnetiche e dalle fluttuazioni spaziotemporali, poi salta in un portale iperspaziale e arriva in una vecchia fabbrica di droidi del 25° secolo.

La riattiva, ricominciando a fabbricare droidi allo scopo di costruire la sua armata: presto sarà pronto e farà ritorno nel 29° secolo per conquistare la centrale.

Fine della prima parte....